

# Roll n Cook

par Benjamin Gauthier

*Adaptation reMarkable: Vicnet*



## VERSION FRANÇAISE

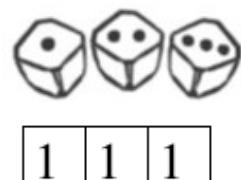


Avis à tous les chefs du monde entier, vous êtes invités à prendre part à la plus grande compétition culinaire de tous les temps! Vous représenterez votre restaurant dans une bataille gastronomique qui vous obligera à préparer avec rapidité, habileté et restriction, des plats en tous genres avec un choix restreint d'ingrédients aléatoires.

Le chef qui saura se démarquer en faisant le plus de points remportera le droit d'ajouter de prestigieuses étoiles à son restaurant! Participez en grand nombre et montrez-nous ce que vous avez dans le ventre!

Sur la reMarkable:

- pour lancer les dés, appuyer avec le doigt sur
- pour revenir au jeu, appuyer avec le doigt sur



FR 

9.0

 L'ingrédient mystère: Peut remplacer un ingrédient de base pour créer un ingrédient rare ou faire une recette. Est nécessaire pour la création de la sauce brune et des sushis.



Les ingrédients de base: Servent à cuisiner des repas ou créer des ingrédients rares. Une fois encerclés ils sont disponibles n'importe quand, mais ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et doivent alors être biffés.



Les ingrédients rares: Servent à cuisiner certains repas ou d'autres ingrédients rares. Les ingrédients mystère ne peuvent PAS les remplacer.



La case ingrédient double: Peuvent être obtenus à certains tours. Les deux ingrédients sont obtenus si la case est choisie. Ces ingrédients peuvent être utilisés dans des recettes différentes et à des tours différents.



Les cases ingrédient rare: Peuvent être obtenus à certains tours. On les remarque à leurs fonds plus foncés et à leurs contours faits de rayons glorieux.

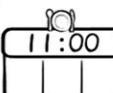


Les petits papiers: Ne servent à rien. Ils peuvent tout de même être utiles si vous désirez noter qu'une table n'a plus d'ingrédients disponibles pour cuisiner, ou encore pour faire de très petits dessins.



Les tables hexagonales: Elles contiennent des ingrédients de base et peuvent être utilisées à n'importe quel tour (heure). Tout comme le reste des ingrédients, ce qui est encerclé ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Liste d'inventaire: Sert à prendre en note vos ingrédients disponibles. Encercler un point lorsque vous obtenez ou fabriquez un ingrédient, biffez-le lorsque vous l'utilisez.



L'horloge: Visible au-dessus de chaque table, on y trouve les assiettes qui permettent de cuisiner les repas (une assiette par repas), l'heure et les cases pour noter le résultat de chacun des 3 dés.



Les livres de recettes: Montrent les ingrédients requis pour cuisiner un repas, le pointage pour chaque plat cuisiné en bas à droite et le bonus de chaque plat en haut. Additionner tous les bonus encerclés à la fin.



Les étoiles: Un bon indicatif de performance, obtenez au moins une étoile pour ne pas échouer. La légende parle d'étoiles cachées au-delà des 70 points. Si vous y parvenez, votre quête sera de contacter le créateur pour connaître votre vraie valeur.

Les habiletés: Une fois le résultat des dés notés, il est possible d'en utiliser une ou plusieurs, puis biffer les cases utilisées. Toutes les combinaisons sont possibles tant que les habiletés sont disponibles. Il est donc possible d'avoir jusqu'à 5 résultats durant un tour.

Modifier la valeur d'un dé en ajoutant ou enlevant 1 au résultat. Notez qu'un 6 peut devenir un 1 et un 1 peut devenir 6.



Modifier la valeur d'un dé en choisissant sa nouvelle valeur.



Réutiliser le résultat d'un dé une seconde fois, ajoutant un résultat de plus à ce tour.



Ajouter un résultat de plus, de votre choix, aux résultats déjà existants.



# RÈGLEMENTS

9.0

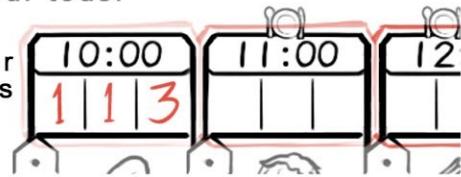


1.1 Le jeu se déroule en 12 tours (heures). À chacun des tours, lancez 3 dés à 6 faces et notez le résultat dans les cases.

1.2 Si vous jouez à plusieurs, un seul joueur lance les dés pour tous.

1.3 Si un double ou un triple est lancé, vous avez la possibilité de dépenser l'un des doublons pour choisir n'importe quelle valeur pour le(s) double(s) restant(s), en perdant le dé dépensé. Dans ce cas, seulement 2 dés sont utilisés ce tour-ci.

1.4 exemple: /



2 Puis, avec le résultat de chaque dé, prenez (biffez) soit:  
Une case correspondant au résultat du dé, qui contient un seul/double ingrédient, parmi les 6 disponibles ce tour-ci.

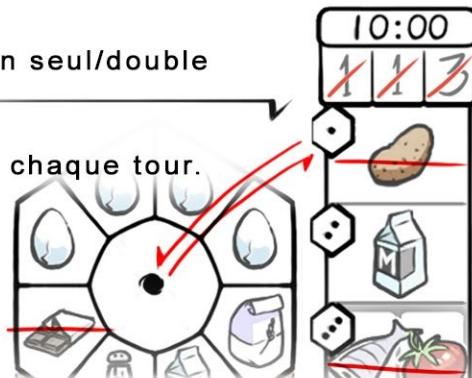
2.1 ou

2.2 1 **ingrédient de base** dans les 6 hexagones disponibles à chaque tour.

2.3 Quelque chose de biffé ne peut être réutilisé.

2.4 Un ingrédient mystère remplace tout **ingrédient de base** et ne peut être remplacé quand il est exigé.  
ATTENTION! Il ne peut remplacer un **ingrédient rare**.

2.5 Après avoir choisi une case, encercler le(s) point(s) correspondant au contenu de cette case, dans la liste au bas de la page.



2.5.1 En tout temps, après avoir noté les dés, vous pouvez faire une ou plusieurs des actions suivantes autant de fois que voulu (si possible):

2.5.1

Utiliser une des 4 habiletés, puis biffer sa case.

ajuster un dé de + ou - 1

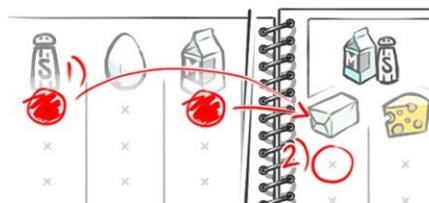
choisir la valeur d'un dé

réutiliser un dé

créer un 4<sup>ème</sup> dé et choisir sa valeur

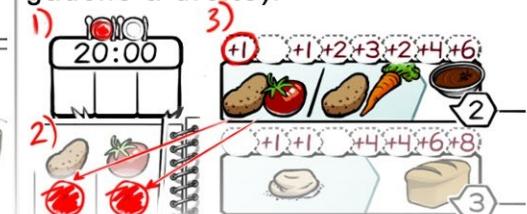
2.5.2

Encercler un **ingrédient rare** dans la partie droite de la liste après avoir biffé les bons ingrédients pour le créer (pas d'assiette requise pour cette action).



2.5.3

Cuisiner un repas avec une recette à droite de la page si au moins une assiette est disponible pendant ce tour, biffer 1) une assiette, 2) vos ingrédients et 3) encercler une case repas au-dessus de la recette (de gauche à droite).



3

3.1 Suite au dernier tour (heure), compilez la valeur de chaque case repas avec le bonus indiqué à l'intérieur.

Chaque case vaut la valeur spécifiée sous le repas.

3.2 Pour chaque **ingrédient rare** restant, faites 1 point.

3.3 Additionnez le tout.

3.4 Selon le score, remplir les étoiles en haut de la page.  
Au moins une étoile est requise pour gagner en solo.

3.5 Le joueur avec le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, départager avec le plus d'**ingrédients de base** restants et si l'égalité perdure, avec le plus grand nombre d'assiettes inutilisées.



Merci d'avoir joué!



Si vous avez tellement joué au jeu qu'il est devenu trop facile, ou que vous voulez pimenter un peu le jeu, voici quelques variantes pour le jeu.

Les variantes se jouent sur la feuille de jeu normal et la plupart des règles restent les mêmes sauf s'il y a une indication contraire.

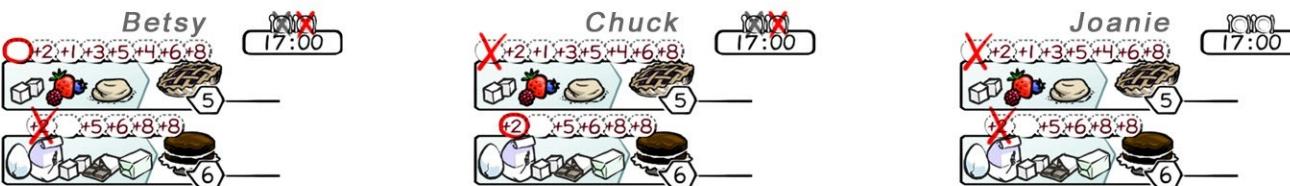
## 1 PLATS-PARTAGÉS

2-4, ?+ players

- 1.1- Pour cette variante, on utilise les assiettes une à une. Quand tous on choisit ce qu'ils font avec l'assiette, tour à tour, les joueurs annoncent ce qu'ils ont cuisiné ou s'ils n'ont rien cuisiné.
- 1.2- Lorsqu'un joueur déclare le repas préparé, les autres joueurs biffent une case dans le livret de ce repas sauf s'ils l'ont aussi préparé et déjà encerclé, dans ce cas, ils ne biffent rien et obtiendront aussi le pointage de cette case à la fin de la partie. S'ils ont biffé la case parce qu'elle n'a pas été cuisinée, cette case sera ignorée lors du décompte de fin de jeu, perdant ainsi le bonus de cette case.
- 1.3- Attention, si un tour(heure) a plus qu'une assiette et que vous n'utilisez pas la première assiette, vous ne pouvez utiliser les prochaines durant ce tour, perdant l'opportunité de cuisiner autre chose durant le tour(heure).
- 1.4- exemple: Betsy, Chuck, et Joanie ont terminé avec la première assiette du tour(17:00). Betsy annonce qu'elle a cuisiné une pizza. Chuck a aussi cuisiné une pizza et Joanie n'a rien cuisiné. Betsy et Chuck ont déjà encerclé leur pizza alors ils n'ont rien de plus à faire mais Joanie doit biffer une pizza.



- 1.5- Suite à la seconde assiette, Chuck annonce son délicieux gâteau au chocolat; Betsy, sa merveilleuse tarte; Joanie n'a pu cuisiner car elle ignoré la première assiette ce tour-ci. Betsy et Joanie biffent un gâteau alors que Chuck et Joanie biffent une tarte.



- 1.6- Notez que tous les joueurs auront en tout temps les mêmes cases repas disponibles, pour chacune des recettes.

## 2 CONTRE-LA-MONTRE

1-ILLIMITÉ joueurs

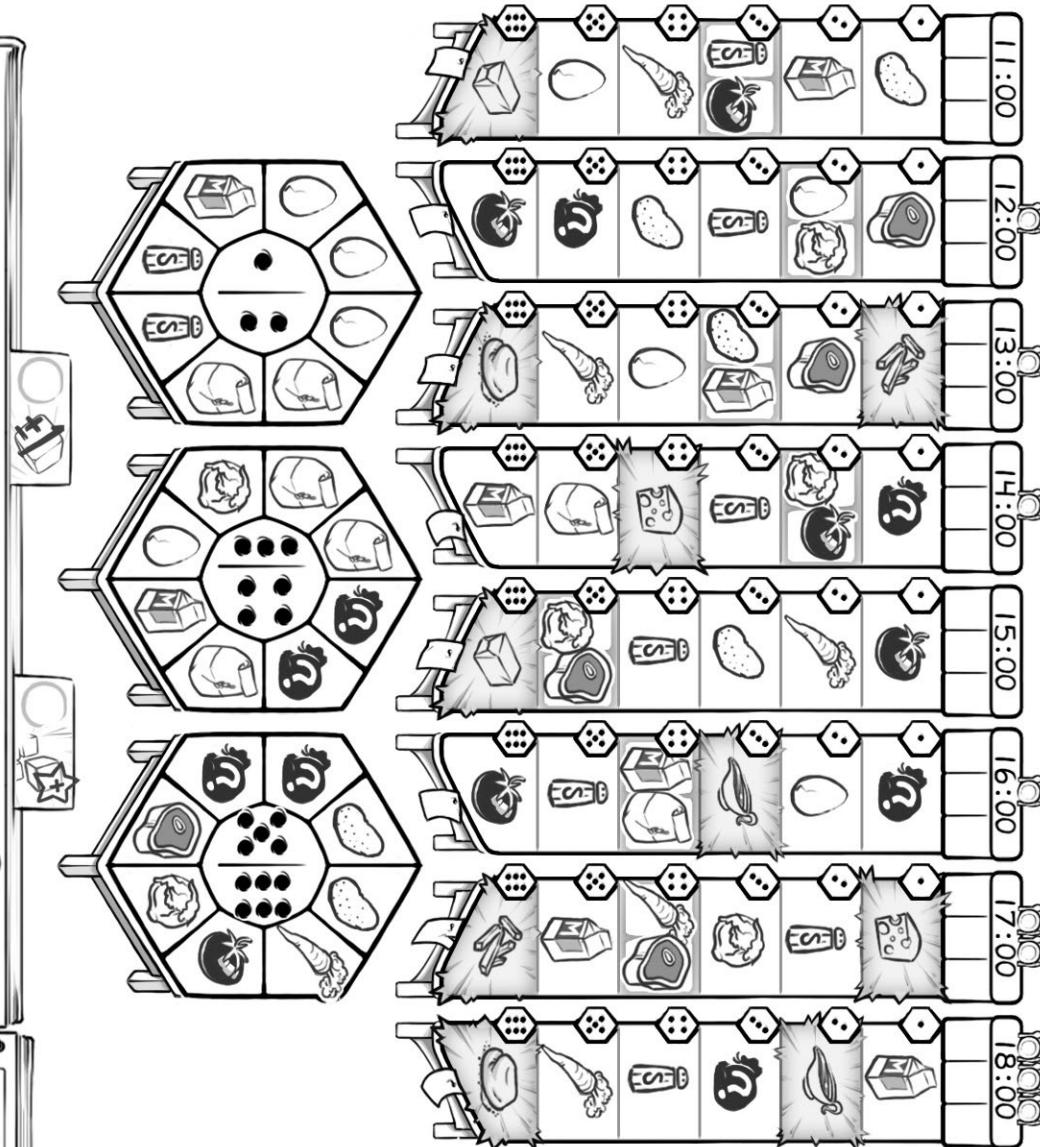
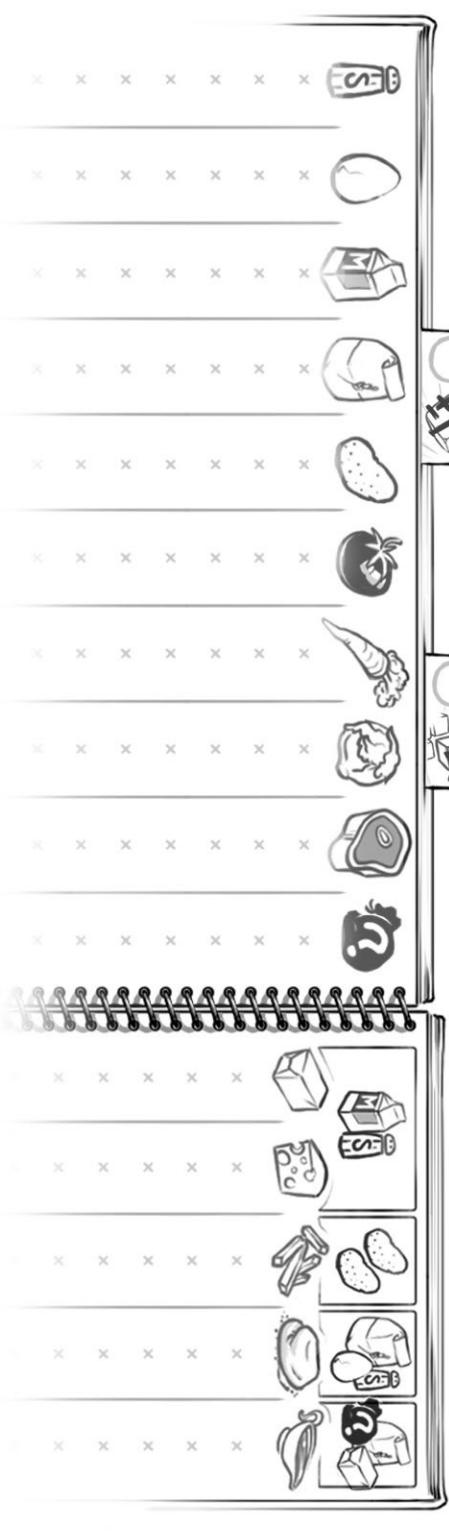
- 2.1- Cette variante est simple. Utilisez une minuterie pour chaque tour(heure) selon le nombre d'assiettes disponibles durant ce tour. Démarrer la minuterie quand les dés sont jetés. Pour la minuterie, mettre 30 secondes pour le tour + 30 secondes/assiette.
- 2.2- exemple: un tour sans assiettes dure 30 secondes (30s+0s) alors qu'un tour avec 3 assiettes dure 2 minutes (30s+(3x30s))
- 2.3- Vous pouvez aussi ajuster la minuterie à votre guise si le jeu va trop vite.

## ▲ RESTAURANT

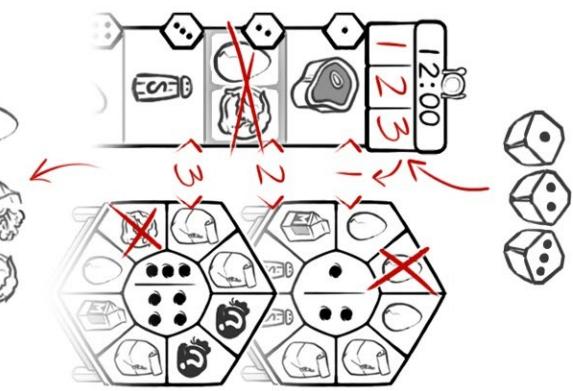
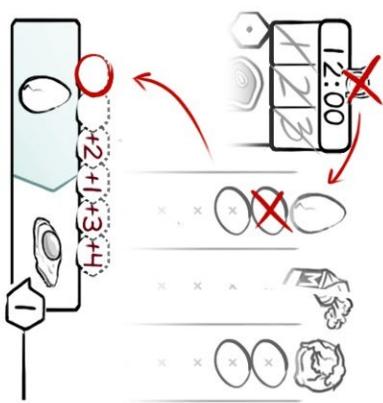
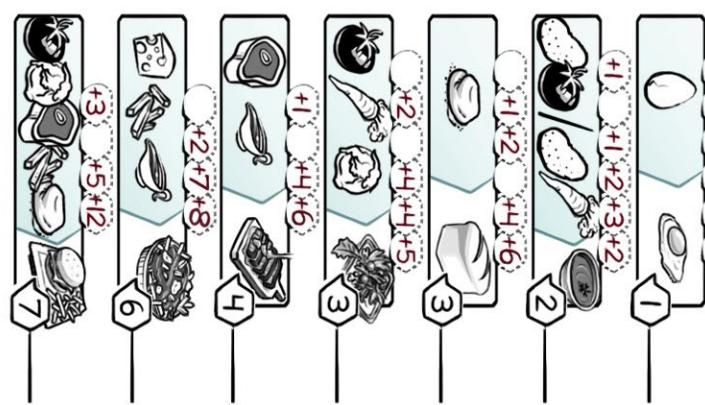


# INTRO

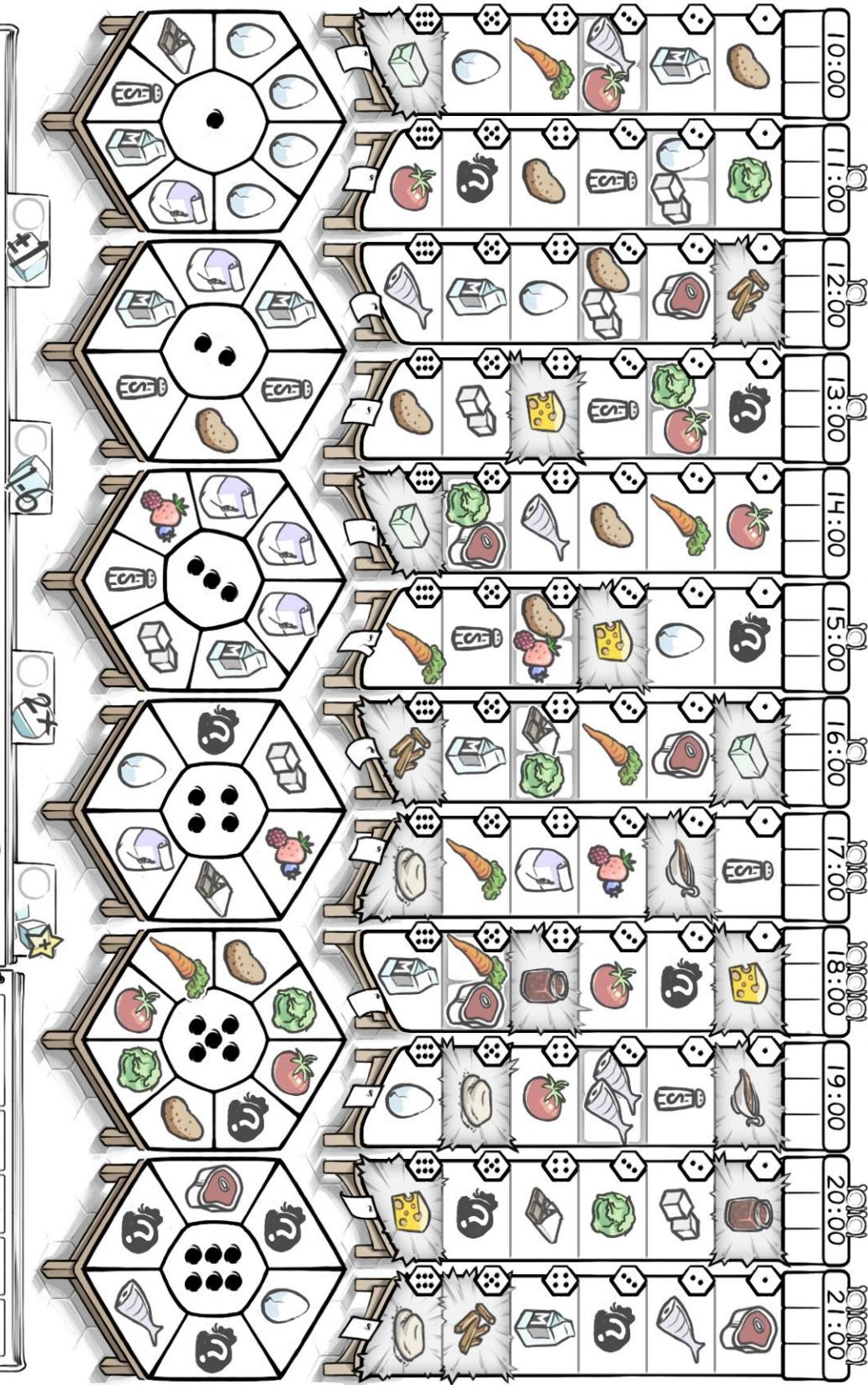
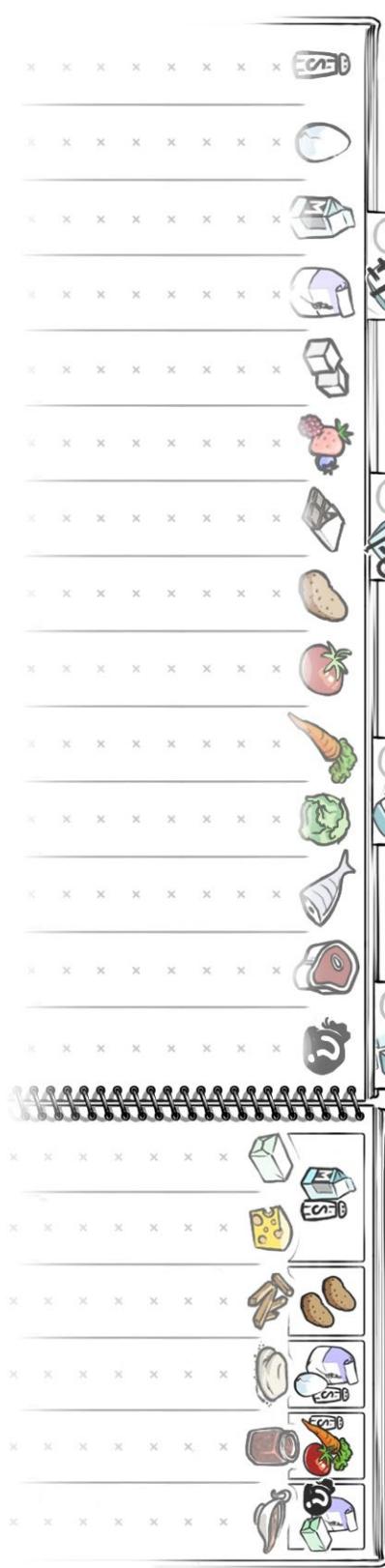
Roll n Cook  
9.0



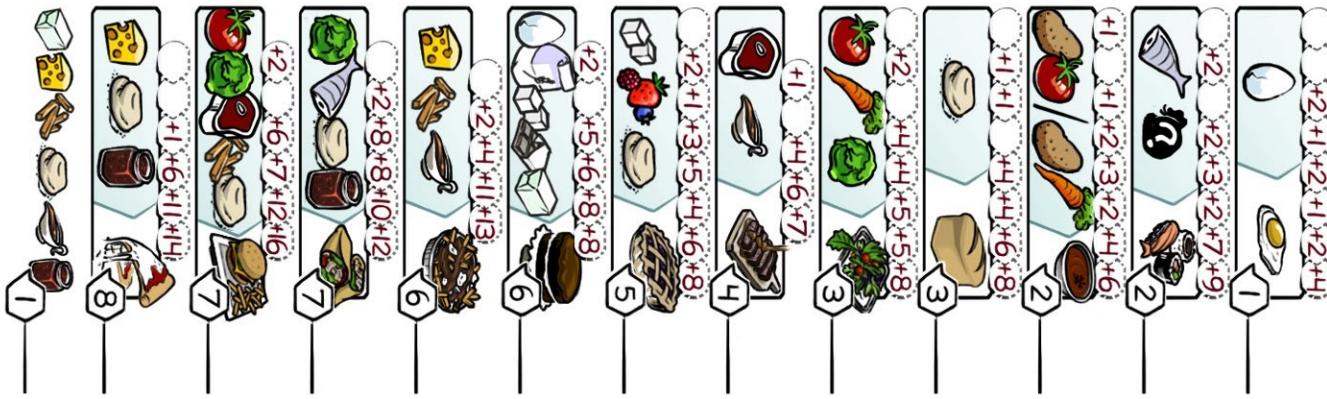
TOTAL



## EXAMPLE



TOTAL



▲ RESTAURANT



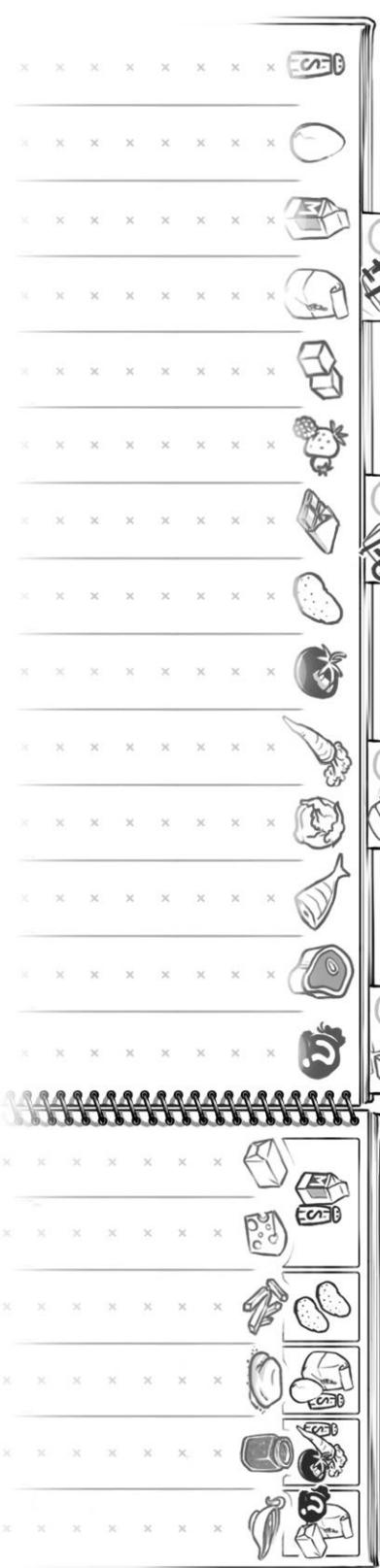
# FEUILLE DE JEU

▲ RESTAURANT



FEUILLE DE JEU

Roll n Cook



TOTAL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+	2	+	2	+	2	+	2	+	2
+	1	+	1	+	1	+	1	+	1
+	6	+	6	+	6	+	6	+	6
+	11	+	11	+	11	+	11	+	11
+	14	+	14	+	14	+	14	+	14
+	10	+	10	+	10	+	10	+	10
+	12	+	12	+	12	+	12	+	12
+	16	+	16	+	16	+	16	+	16
+	13	+	13	+	13	+	13	+	13

